

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

SONDERAUSGABE 1 - JAHRGANG 2023



SUPER MARIO

REVIEWS

.....

Super Mario Bros. (NES)

Super Mario World (SNES)

Super Mario 64 (N64)... u. v. a.

SPECIALS

.....

Die Entstehung von Super Mario

Die Mario Party-Reihe

Mario wird kreativ... u. v. a.



Wichtiger Hinweis: Bei diesem Magazin handelt es sich um keine offizielle Nintendo-Publikation!

Inhaltsverzeichnis

1. Sonderausgabe – Jahrgang 2023

Editorial	02
Die BIG-N-Club-Redaktion stellt sich vor	06
Special: Die Entstehung von Super Mario	08
Reviews	12
Mario Bros.....	12
Super Mario Bros.....	13
Super Mario Bros.: The Lost Levels	14
Super Mario Bros. 2	15
Super Mario Bros. 3	16
Super Mario Land.....	18
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins.....	19
Super Mario World.....	22
Super Mario All-Stars	23
Yoshi's Island – Super Mario World 2	24
Super Mario 64	25
New Super Mario Bros. DS	38
New Super Mario Bros. Wii	39
Super Mario Galaxy.....	44
Super Mario Galaxy 2	45
Super Mario 3D Land	46
New Super Mario Bros. 2	47
Super Mario Odyssey	52
Super Mario 3D World + Bowser's Fury	54
Super Mario 3D All-Stars	58
Das Interview mit Mario und Bowser	17
Special: Die Mario Kart-Reihe	20
Special: Die Mario Party-Reihe	26



12 | **Reviews** | Mario Bros



20 | **Special** | Die Mario Kart-Reihe



38 | **Reviews** | New Super Mario Bros. DS



Die Entstehung von Super Mario

Super Mario – vom Zimmermann zum Weltstar

Super Mario – wohl kaum ein Name ist so eng mit Nintendo und der Welt der Videospiele verbunden. Bevor wir uns in dieser Sonderausgabe den verschiedenen Spielen mit dem ikonischen Nintendo-Maskottchen widmen, werfen wir einen Blick auf seine Entstehungsgeschichte.

Der geistiger Vater von Super Mario

Shigeru Miyamoto – der Name dürfte wohl fast jedem Nintendo- und Super Mario-Fan ein Begriff sein. Der im Jahr 1952 geborene Japaner ist nicht nur einer der genialsten Spieleentwickler der Welt, sondern auch geistiger Vater und Schöpfer von Super Mario.

Doch damit nicht genug, auch zahlreiche andere Nintendo-Marken wie etwa The Legend of Zelda, Star Fox, Pikmin oder auch Donkey Kong entstammen im Ursprung seiner Idee. Miyamoto-San begann seine Karriere bei Nintendo im Jahr 1977, nachdem er sein Studium an der Hochschule für Kunsthandwerk in Kanazawa erfolgreich beendet hatte. Sein Vater war ein guter Freund des damaligen Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi, sodass er ein Vorstellungsgespräch bekam. Zu seinen Bewerbungsunterlagen zählten unter anderem designte Kleiderbügel aus Holz, die in lustigen Tiermotiven gestaltet waren. Miyamoto war der Meinung, dass Kinder sich an den damals in Kindergärten üblichen Kleiderbügel aus Draht verletzen könnten. Auch wenn Yamauchi eher auf der Su-

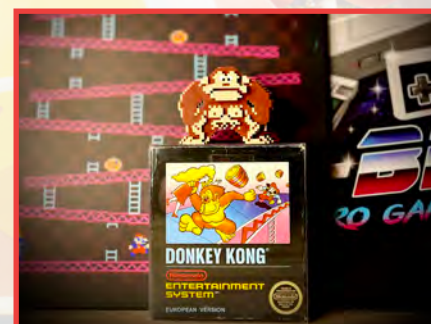


Shigeru Miyamoto gehört bis heute zu den einflussreichsten Personen im Videospiele-Business

che nach Ingenieuren anstatt nach Künstlern war, wurde Miyamoto schließlich eingestellt. Zu Beginn war es seine Aufgabe, Bildschirm-Figuren für Arcade-Automaten zu gestalten. Obwohl er im Bereich Spieledesign bis dato noch keine Erfahrung hatte sammeln können, wurde er von Yamauchi beauftragt, ein Videospiel zu entwickeln. Das Grundkonstrukt für die Entwicklung bekam Miyamoto von Gunpei Yokoi, der später bei Nintendo den Game Boy erfinden sollte.

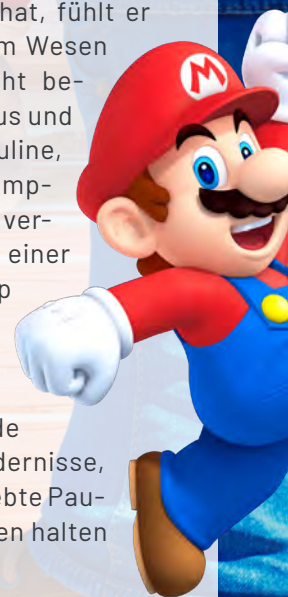
Donkey Kong und Jumpman

Der große Erfolg war schließlich das Spiel Donkey Kong, das im Jahr 1981 in Japan und in den USA als Arcade-Automat für klingelnde Kassen sorgte und als Begründer des Jump'n'Run-Genres in die Geschichte einging (die NES-Version folgte zwei Jahre später). Doch was ist das Besondere an Donkey Kong? Jumpman, der Protagonist in Donkey Kong, ist ein Allerweltsmensch, der als Zim-



Der NES-Port erschien im Jahr 1983

mermann/Tischler ein besonderes Haustier hält: den Gorilla Donkey Kong! Obgleich dieser im Grunde kein böses Gemüt hat, fühlt er sich dennoch in seinem Wesen erniedrigt und schlecht behandelt. So bricht er aus und nimmt schließlich Pauline, die Freundin von Jumpman, gefangen und versteckt sich mit ihr auf einer Baustelle. Das Prinzip des Spiels ist einfach: Als Jumpman rennt, springt und klettert der Spieler über rollende Fässer und allerlei Hindernisse, um am Ende seine geliebte Pauline wieder in den Armen halten



INFOBOX

Plattform: NES
Erstveröffentlichung: 1986 (USA), 1993 (Europa)
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump'n'Run
Spieler: 1-2
Seltenheit: Selten
Preis: Teuer

Mario Bros.

Mario Bros. wurde unter der Leitung von Shigeru Miyamoto als indirekter Nachfolger zu Donkey Kong entwickelt und im Jahr 1983 zunächst als Arcade-Version veröffentlicht (der offizielle Nachfolger war Donkey Kong Jr.). Zum ersten Mal trat Mario in seiner eigenen Persönlichkeit auf. War er in Donkey Kong noch unter dem Namen Jumpman bekannt, durfte er sich nun in seinem ersten Spiel so richtig austoben. Im Jahr 1986 wurde Mario Bros. für das NES portiert und in den USA veröffentlicht. Eine spätere NES-Portierung wurde im Jahr 1993 exklusiv in Europa veröffentlicht und trug den Namen Mario Bros. (Classic Series).

Ab in die Kanalisation!

Das Spielprinzip ist rasch erklärt: Die zwei Klempner-Brüder Mario und Luigi arbeiten in der Kanalisation, als diese plötzlich von mehreren Gegnern heimgesucht werden. Die Brüder müssen die Feinde natürlich besiegen und werden im Gegenzug mit Münzen belohnt. Mit Mario Bros. setzte Nintendo den Erfolg des Jump'n'Run-Genres fort, dessen Beginn man zwei Jahre zuvor mit Donkey Kong einläutete. Das Gameplay ist genauso einfach wie faszinierend: Aus den beiden Röhren am oberen Bildschirmrand schlüpfen die



In der ersten Phase geht es noch gemächlich zu



In den Bonusrunden könnt ihr eure Fähigkeiten unter Beweis stellen

Gegner, die es zu besiegen gilt. Dafür müssen die Klempner-Brüder mit einem gut getimten Sprung von unten an die jeweilige Plattform stoßen, über die sich der Bösewicht bewegt. Dadurch werden die Feinde auf den Rücken geworfen, sodass man diese nun einfach wegtreten kann. Für jeden besiegten Gegner erhält der Spieler eine goldene Münze. Doch Vorsicht: Schafft ihr es nicht rechtzeitig, euren Feinden den Garaus zu machen, erhöht sich deren Geschwindigkeit und weitere Hindernisse fordern euer ganzes Geschick.

Um gleich mehrere Feinde auf den Rücken zu werfen, ist in der Mitte der Level ein POW-Block platziert. Springt ihr diesen von unten an, erzeugt dieser eine Erschütterung, die jeden Feind trifft. Auch nicht zu vergessen ist der grandiose Zweispieler-Modus, bei welchem ihr mit einem weiteren Mitspieler für Ordnung sorgen dürft. Hier entbrennt ein wahres Duellfeuer, denn schließlich möchte jeder am Ende auf dem Siegetreppchen stehen.

Einfach, aber sauber!

Ogleich das erste Mario-Abenteuer nach heutigen Maßstäben optisch eher als zweckmäßig bezeichnet werden kann, läuft das Geschehen flüssig



Die roten Koopas sind bedeutend schneller unterwegs

und sauber über den Bildschirm. Ein kleines Highlight stellen die putzigen Animationen der Charaktere dar, wobei hier besonders Mario und Luigi hervorstechen. Die musikalische Untermalung transportiert die Spielatmosphäre perfekt und erinnert etwas an den Vorgänger Donkey Kong.

Patrick Ernemann
Redakteur



FAZITBOX

Mario Bros. ist auch heute noch ein spaßiges Unterfangen für Jung und Alt. Wer die Anfänge des berühmten Klempners noch einmal miterleben möchte, ist bei diesem Spiel genau richtig!

GUARANTEED THE
QUALITY OF THIS
PRODUCT

INFOBOX

Plattform: Game Boy
Erstveröffentlichung: 1992 (Japan und USA),
1993 (Europa)
Entwickler: Nintendo

Vertrieb: Nintendo
Genre: Jump'n/Run
Spieler: 1
Seltenheit: Häufig
Preis: Mittel

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

Für viele Nintendo-Fans war Super Mario Land aus dem Jahr 1990 der erste Kontakt mit unserem Lieblingsklempner. Drei Jahre später erschien mit Super Mario Land 2: 6 Golden Coins der Nachfolger.

Wie der erste Teil wurde das Spiel von Nintendos ältester Spieleentwicklungsabteilung Research & Development 1 (kurz RD1), programmiert. War Super Mario Land bereits ein tolles Spiel, so setzt der Nachfolger noch mal einen drauf. Super Mario Land 2 zählt mit 11,2 Millionen verkauften Exemplaren nicht nur zu den erfolgreichsten, sondern sicherlich auch zu den besten Game Boy-Titeln aller Zeiten.

Ey, der Typ hat mein Schloss geklaut!

Der zweite Handheld-Mario-Teil knüpft storytechnisch direkt an Super Mario Land an. Nachdem Mario Prinzessin Daisy im Sarasaland gerettet hat, kehrt er nach Hause ins Mario-Land zurück. Doch was ist das? Ein alter Bekannter aus Marios Kindheitstagen namens Wario ist aufgetaucht und hat kurzerhand das Schloss unseres Helden besetzt. Um nun hinein zu kommen, muss Mario sechs goldene Münzen finden. Diese hat der Bösewicht Wario, der in



Wario hat Marios Schloss besetzt



Die Mini-Bosse haben keine Chance!

Super Mario Land 2 übrigens seinen ersten Auftritt hat, in sechs verschiedenen Welten versteckt und lässt sie von Mini-Bossen bewachen.

Fly me to the Moon!

Die verschiedenen Welten von Super Mario Land 2 strotzen vor Abwechslung. So hüpfen Sie durch einen Halloween-Kürbis, klettern einen riesigen Baum hoch, erkunden das Innenleben eines Wals sowie eines riesigen Mario-Roboters, werdet in der Macro-Zone zu einem Winzling geschrumpft und fliegt sogar zum Mond. Auch die Gegner bieten viel Variabilität. So trifft ihr zwar auf alte Bekannte, wie Gumbas oder Buu Huus, werdet aber auch von Welt-raum-Schweinen, Ameisen, Vampiren oder Schrauben angegriffen. Die Welten-Bosse entpuppen sich entsprechend des jeweiligen Level-Designs als Hexe, Ratte oder drei kleine Schweinchen.

Hüpfen, fliegen und schwimmen

Leider steigt Mario im zweiten Game Boy-Abenteuer nicht in ein U-Boot, da er mittlerweile selbst schwimmen kann. Außerdem stehen ihm dank eines neuen Möhren-Items nun Hasen-

ohren zur Verfügung, mit denen er problemlos kurze Strecken fliegen kann. Sollten die nicht ausreichen, kann man ab und zu ein Nilpferd bitten, eine Seifenblase zu produzieren und schwebt damit durchs Level. Ansonsten spielt das Gameplay viel mit seiner Umgebung. So könnt ihr im Baumlevel an klebrigem Harz hochgleiten oder ihr überwindet auf dem Mond die Schwerkraft und springt schwerelos von Plattform zu Plattform. Natürlich stehen Mario auch weiterhin die Feuerblume oder der Stern als Item zur Verfügung.

Schöne Grafik und Ohrwurmgarantie

Super Mario Land 2 gehört zu den schönsten Game Boy-Spielen. Die Level und Charaktere sind unglaublich detailreich und liebevoll animiert. Auch der Soundtrack wartet mit einigen Ohrwürmern auf, die ich bis heute noch mitsummen kann.

Michael Breuer
Redakteur



FAZITBOX

Super Mario Land 2 ist ein fantastisches Game Boy-Spiel, was sich heute noch genauso gut spielen lässt wie damals. Rundum ein tolles Mario-Spiel!

INFOBOX

Plattform: SNES
Erstveröffentlichung: 1995
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump'n/Run
Spieler: 1
Seltenheit: Häufig
Preis: Mittel

Yoshi's Island – Super Mario World 2

Im Jahr 1995 wurde Marios befreundetes Reittier ins Rampenlicht gerückt. Der Titel mag sich dabei wie ein Nachfolger lesen, doch in Wirklichkeit erzählt er vom ersten Abenteuer der beiden und damit die zuckersüße Vorgeschichte zu Super Mario World.

Alle Yoshis gemeinsam!

In der aufsteigenden Morgensonne schlagen einsam die Flügel eines Storches. Er hat zwei kleine Bündel im Gepäck – Zwillinge! Plötzlich saust ein Schatten an ihm vorbei und schnappt sich eines der Babys! Das andere fällt hinab in den Ozean... und landet sicher auf dem Rücken von Yoshi! Gleich die ganze Herde eilt zur Hilfe und zum Glück hat Baby Mario genau im Gespür, wo es langgehen muss. Also wird sich levelweise abgewechselt, um Baby Luigi aus den Fängen



Auf geht die Reise, passt gut auf Baby Mario auf!

von Kamek zu retten und die Babys heile bei den Eltern abzugeben. Dazu schlagt ihr euch durch sechs Welten mit je acht Level.

Babysitten könnte so schön sein

Anstatt Mario, schlüpft ihr hauptsächlich in die Rolle des freundlichen



Yoshi ist als Hubschrauber flott unterwegs!

Dinos mit langer Zunge und der Vorliebe für das Verschießen von Eiern. Das sind auch gleich die Kernelemente, die den Unterschied zu anderen Mario-Spielen ausmachen. Anstatt nur auf Gegner zu springen, könnt ihr sie verschlucken, in Eier verwandeln und auf alles werfen, was euch in den Sinn kommt – egal ob Gegner oder fragwürdige Wolken. Selbst Münzen lassen sich einsammeln!

Daneben kann Yoshi noch die Stampfattacke und den berühmten Flatterflug ausführen. Doch Achtung! Werdet ihr getroffen, sind euch Kameks Schergen auf den Fersen. Dann zieht sich Baby Mario in eine Blase zurück und will lauthals schreiend gerettet werden. Ist ein Timer abgelaufen, heißt es Game Over. Mit kleinen Sternchen könnt ihr den Zähler aber bis auf 30 Sekunden füllen. Sammelt ihr dazu alle Blumen und roten Münzen, schließt ihr die Level perfekt ab – ein Fest für Komplettisten, die später mit weiteren Leveln belohnt werden!

Ein unvergleichliches Eiland

Die Level stecken voller Ideen, Liebe fürs Detail und witzigen Spielelementen! Oder habt ihr schon einmal Yoshi als Hubschrauber oder U-Boot gesehen, auf Skiern oder im Bauch

eines Frosches? Solche Momente sind einfach herrlich inszeniert! Besonders die Verwandlungen oder die Abschnitte mit Super-Baby-Mario sorgen für Abwechslung.

Neben einigen Minispielen erwarten euch je Welt noch zwei packende Bosskämpfe, bei denen Kameks Zauber und der Soundtrack wahre Wunder wirken. Allgemein sind viele der Musikstücke unerreicht und haben Mario-Geschichte geschrieben.

Die Grafik lädt mit dem Buntstift-Stil zum Stauen ein. Zuletzt wurden die Möglichkeiten des SNES mit einigen technischen Spielereien ausgeschöpft.

David Ullmann
Redakteur



FAZITBOX

Yoshi's Island lotet die Grenzen des Machbaren auf dem SNES aus und strotzt nur so vor Kreativität, was es zu einem famosen und zeitlosen Klassiker macht. Es ist ein Vorreiter seines Genres und bis heute perfekt spielbar. Ein Muss für jeden Gamer!

INFOBOX

Plattform: Nintendo 64
Erstveröffentlichung: 1996 (Japan und USA),
1997 (Europa)
Entwickler: Nintendo

Vertrieb: Nintendo
Genre: 3D-Jump'n'Run
Spieler: 1
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig



Super Mario 64

Marios ältester 3D-Auftritt war eines der ersten Nintendo-64-Spiele und eine Revolution. Nicht nur für das N64, sondern für die komplette Industrie der Videospiele!

Dear Mario...

Auch als klobiger 3D-Klempner trifft ihn immer wieder das gleiche Schicksal: Prinzessin Peach lädt Mario zum Kuchen ein. Beim Eintreffen im Schloss der Prinzessin wird jedoch schnell klar, dass Bowser wieder das tut, was er am besten kann: Peach entführen! Mario muss also erneut als Retter herhalten. Dafür verwendet er sein neu gewonnenes Repertoire an Bewegungsfreiheit in Form von Dreifach- und Rückwärtssprung, Klitschko-Punch oder Kung-Fu-Tritt. In 15 großräumigen Welten erlebt der Spieler fortan mit Super Mario fantastische Abenteuer!

It's a me!

Was haben wir alle zum Release dieses Meilensteines gestaunt! Solch eine, zu der Zeit regelrecht perfekte, Steuerung gab es noch nie und sollte die komplette Spiele-Nachwelt prägen! Selbst die



Das Schloss von Prinzessin Peach dient als Hubworld



Mario macht auf einem Baum einen Handstand

anpassbare Kamera verrichtet im Automatik-Modus einen erstaunlich guten Job! Gepaart mit der genauen On-Point-Steuerung pflügt man wie ein genialer Leichtathletik-Olympiasieger durch die mehr als nur abwechslungsreichen 3D-Level! Und die haben es wirklich in sich: Unterwasser-Abenteuer, Level für Jump'n'Run-Fans oder auch leicht offene Welten, in grafisch ansprechenden Settings - es ist einfach unglaublich, was Shigeru Miyamoto in das 64-Mbit-Modul gepackt hat!

Da in Super Mario 64 das Ziel des Sterne-Sammelns etabliert wurde, besteht bei jedem Besuch eine neue Aufgabe oder Herausforderung. Fairerweise wird zu jedem Etappenziel (den Kampf in einer Bowser-Stage) natürlich nur ein Teil der insgesamt 120 Sterne benötigt.

Apropos Bowser: Die Kämpfe mit dem Obermottz wurden derart genial in Szene gesetzt, dass man sich auch noch viele Jahre danach mit großer Freude an sie erinnern kann! Schließlich ist auch Bowser zum ersten Mal aus einem vollständigen Polygongewand gemeißelt, was ihn deutlich bedrohlicher wirken lässt.

Peach, du sahst noch nie so gut aus!

Technisch kann das Spiel als Launch-Titel protzen! Hohe Sichtweite, stabile Framerate und schicke Animationen zeigen direkt, zu was die junge Konsole imstande war! Alles wirkt zwar noch recht blockig und „Low-Poli“, trotzdem konnte das Spiel damit eine spielerische Stabilität erreichen, die zur damaligen Zeit ihresgleichen suchte.

Auch der Sound kann bis heute überzeugen und umschmeichelt das Ohr mit zahlreichen Melodien, die für immer im Gedächtnis bleiben!

Ruben Esch
Redakteur



FAZITBOX

Super Mario 64 war eine Revolution! Zum ersten Mal war ein 3D-Gameplay durchdacht und für die breite Masse hervorragend spielbar. Ein absoluter Meilenstein und ein Must-Play für jeden Freund guter Videospiele!

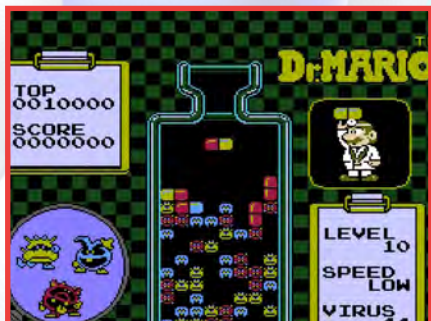
Bei Dr. Mario haben Viren keine Chance

Ja, unser lieber Klempner hat sich schon in einigen Berufen (erfolgreich) versucht. So hat er sich zum Beispiel auch den Arztkittel übergezogen und Viren den Kampf angesagt.

Es war einmal...

... nein, nicht das Leben, sondern im Jahr 1990 – denn zu jener Zeit erschien der erste Teil der Dr. Mario-Reihe für den Game Boy und das NES. Das von Takahiro Harada entworfene und von Gunpei Yokoi produzierte Blockpuzzle-Spiel entwickelte sich rasch zu einem echten Hit!

Das Prinzip des Spiels ist schnell erklärt: Auf dem Bildschirm treiben verschiedenfarbige Viren ihr Unwesen (in den Farben rot, blau und gelb). Nach und nach wirft Dr. Mario farbige Vitaminkapseln auf das Feld, die von oben nach unten fallen. Eure Aufgabe ist es nun, diese so auszurichten, dass die entsprechende Farbe der Kapsel mit deren der Viren übereinstimmt. Nach dem Vier-Gewinnt-Prinzip müssen sich stets drei Kapselhälften mit dem jeweiligen Virus berühren, damit dieses ausgelöscht wird. Was prinzipiell einfach klingt, kann besonders in den höheren Schwierigkeitsgraden (schnelleres Tempo gepaart mit einer deutlich höheren Anzahl an Viren) zu einer (süchtig machenden) Heraus-



Der NES-Teil macht auch heute noch Spaß



Mit diesen Ablegern nahm der Erfolg seinen Lauf!

forderung werden. Besonders im Zweispieler-Modus gab es kein Halten mehr! Dazu trug auch die von Hirokazu Tanaka komponierte musikalische Untermalung bei.

Die Viren auf den unterschiedlichsten Nintendo-Konsolen

Die Dr. Mario-Reihe wurde durch ihren großen Erfolg auf die verschiedensten Nintendo-Konsolen gebracht. Aufgrund der Vielzahl der Spiele widmen wir uns hier nur den wichtigsten Ablegern.

Im Jahr 1995 erschien in Europa für das SNES mit Tetris & Dr. Mario ein verbessertes Remake, welches zusätzlich das Spiel Tetris enthielt. Auch das Nintendo 64 wurde mit einem Ableger der Reihe bedacht: Dr. Mario 64 erschien im Jahr 2001 und setzte den Knobelspaß eindrucksvoll mit einem tollen Vierspieler-Modus auf der 64-Bit-Konsole fort, wenn auch nur in Nordamerika.

Die NES-Version wurde zweimal für den Game Boy Advance portiert (im Jahr 2004 im Rahmen der NES-Classic-Serie und im Jahr 2005 mit einer Version der Puzzle League-Serie).

Auch für die Wii (Dr. Mario Online Rx aus dem Jahr 2008) und für den Nintendo DSi (Dr. Mario Express aus dem Jahr 2009) wurden Spiele aus der Reihe angeboten – den Wii-Ableger konnte man sogar online spielen und somit Ärzte auf der ganzen Welt herausfordern.

Zum 30. Geburtstag von Marios Bruder Luigi im Jahr 2013 wurde mit Dr. Luigi ein Spin-off für die Wii U veröffentlicht. Zwei Jahre später erschien mit Dr. Mario: Miracle Cure zudem ein Spiel für den Nintendo 3DS, das Power-Ups einführte und mit den L-Pillen im Luigi-Modus neue Gameplay-Elemente beithielt. Bis heute konnte sich die Dr. Mario-Reihe über 12 Millionen Mal verkaufen und man darf gespannt sein, welche zukünftigen Behandlungen Dr. Mario noch durchführen wird!

Patrick Ernemann
Redakteur



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Erstveröffentlichung: 27.10.2017
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump'n/Run
Spieler: 1 - 2
Spielzeit: 50 Stunden
Preis: 59,99 €



Super Mario Odyssey

Das Jahr 2017 war für Nintendo-Fans etwas ganz Besonderes! Nicht nur, dass im März des damaligen Jahres die Nintendo Switch veröffentlicht wurde, nein, knapp ein halbes Jahr später bekam unser Lieblingsklempner Mario auch ein nagelneues Abenteuer spendiert: Super Mario Odyssey!

Eine echte Traumhochzeit?

Geschichtlich geht Super Mario Odyssey einen für die Mario-Reihe gewohnten Gang, zumindest zunächst! Ja, richtig geraten – Prinzessin Peach wird abermals vom bösen Bowser entführt. Doch dieses Mal steckt noch deutlich mehr dahinter, da der Anführer der Koopas Peach vor den Traualtar führen möchte. Das kann Mario natürlich keineswegs zulassen! Aber Bowser wäre nicht Bowser, wenn er nicht auch dieses Mal ein besonderes Ass im Ärmel hätte und zwar in Form einer hasenähnlichen Gang mit Namen Broodals. Diese vier Schergen haben es sich zur Aufgabe gemacht, Mario an seiner Rettungsaktion zu hindern. Glücklicherweise bekommt der talentierte Klempner tatkräftige Unterstützung von einer Mütze mit Namen



Es gibt zahlreiche Verkleidungen für unseren Klempner

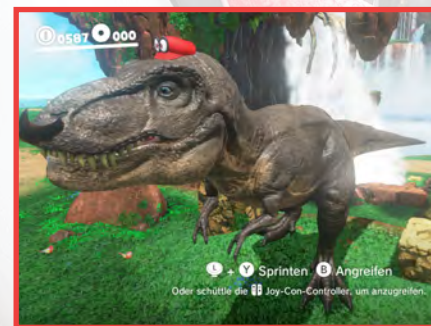
Cappy. Diese kommt aus dem Hutland und möchte ihre Schwester Tiara retten, die ebenfalls von Bowser gekidnappt wurde.

Lasst uns alles capern!

Damit kommen wir zum zentralen Spielelement von Super Mario Odyssey. Wirft Mario nämlich seinen neuen Freund Cappy auf diverse Gegner oder Gegenstände, so schlüpft er umgehend in die Rolle dieser und kann auch deren Fähigkeiten verwenden. Die Liste der Dinge, die Mario capern kann, ist wirklich lang: Frösche, Gullideckel, Buchstaben, Kettenhunde und vieles mehr gilt es zu entdecken – ja, sogar in die Rolle eines T-Rex dürft ihr auf diese Weise schlüpfen. Hier haben die Entwickler bei Nintendo wieder einmal eine unglaubliche Kreativität bewiesen!

Um Bowser das Handwerk zu legen, muss Mario die verschiedensten Planeten besuchen. Dazu steht ihm das titelgebende Flugschiff „Odyssee“ (in englischer Schreibweise „Odyssey“) zur Verfügung.

Doch zu Beginn ist die Reichweite eures Gleiters noch beschränkt. Erst durch das Sammeln der verschiedenen Power-Monde hebt ihr die Leistung eurer Odyssee auf ein neues Level. Und die Welten, die

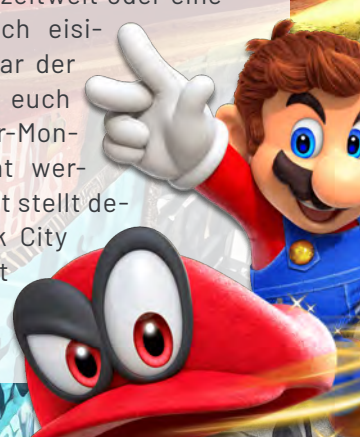


Ihr könnt sogar einen T-Rex capern!

ihr bereist, sind äußerst abwechslungsreich. So erkundet ihr unter anderem eine Urzeitwelt oder eine Wüste, aber auch eisige Gefilde. Sogar der Mond muss von euch nach den Power-Monden durchkämmt werden. Ein Highlight stellt definitiv New Donk City da! Diese Welt erinnert frap-



In der Odyssee könnt ihr euch heimisch einrichten

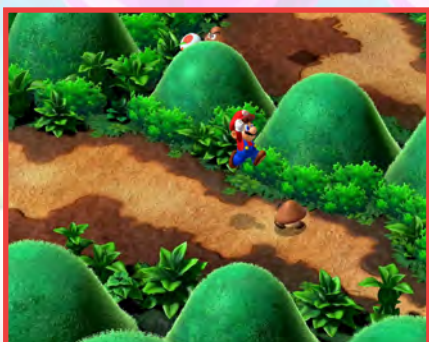


Super Mario in zukünftigen Abenteuern

Kurz vor Redaktionsschluss dieser Sonderausgabe gab uns Nintendo in der Juni-Direct-Ausgabe einen Einblick in die beiden kommenden Mario-Abenteuer für die Nintendo Switch, die noch in diesem Jahr erscheinen werden.

Super Mario RPG

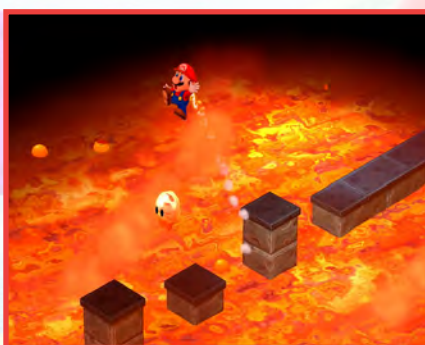
Die erste Mario-Ankündigung in der Direct-Ausgabe war eine echte Überraschung: Der Klassiker Super Mario RPG aus dem Jahr 1996 erhält ein umfangreiches Remake! Eure Aufgabe ist es, mit einer ungewöhnlichen Heldentruppe in ein Abenteuer aufzubrechen, um die Sternstraße zu retten und Schmiedrichs Schergen in rundenbasierten Kämpfen zu besiegen. Was direkt zu Beginn auffällt: Die Grafik wurde komplett überarbeitet und auch unser Lieblingsklempner hat optisch eine kleine Veränderung durchwandert – sein Aussehen versprüht einen besonders tollen Charme! Der bekannte Komponist des Originalspiels, Yoko Shimomura, ist übrigens auch für den Soundtrack des Remakes zuständig. Ab dem 17. November 2023 dürfen Switch-Besitzer eines der genialsten RPG- und Mario-Games in moderner Form erleben – ein absoluter Pflichttitel!



Das legendäre RPG kehrt zurück!



Werdet ihr siegreich sein?



Die neue Grafik ist einfach grandios!

Super Mario Bros. Wonder

Die zweite Mario-Überraschung war das neue 2D-Jump'n'Run Super Mario Wonder, das euch mit bis zu drei weiteren Spielern an einer Switch-Konsole wundersame Welten erkunden lässt. Da kommt die neue Wunderblume gerade recht – mit dieser löst ihr besonders spektakuläre Ereignisse aus! So erwachen plötzlich Röhren zum Leben, Mario verwandelt sich in eine Stachelkugel und vieles mehr. Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi und Toad – sie alle sind mit dabei! Besonders cool: Das neue Power-Up, welches Mario in einen Elefanten verwandelt. In dieser Form vermöbelt der Klempner seine Gegner ganz einfach mit dem Rüssel!

Ab dem 20. Oktober 2023 dürft ihr Mario in sein neues Jump'n'Run-Abenteuer geleiten – das darf sich wirklich kein Fan entgehen lassen!

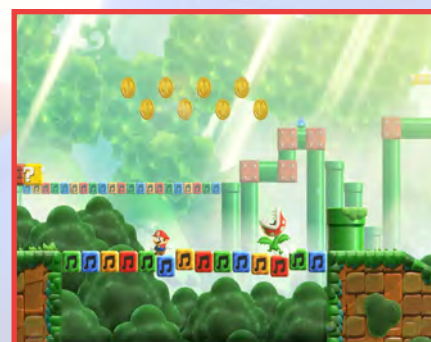
Patrick Ernemann
Redakteur



Endlich ein neues 2D-Mario-Abenteuer!



Das neue Power-Up: Elefant-Mario!



Auch die Piranha-Pflanze ist mit dabei